

- **שם המחקר:** דו"ח מסכם: פרויקט הנגשה קוגניטיבית של מוזיאונים ואתרי פנאי
- **שנה:** 2020
- **סוג מחקר:** מחקר
- **מס' קטלוגי:** 142
- **שמות החוקרים:** ד"ר סיגל עוזיאל-קרל, הילה רימון-גרינשפן, יוסי פריאר-דרור, פרופ' שירה ילון-חיימוביץ.
- **רשות המחקר:** המכללה האקדמית אחווה והקריה האקדמית אונג.

תקציר מנהלים

מחקר זה נערך בסיוע מענק מקרן שלם.

תמצית

אקים ישראל בשיתוף המוסד לביטוח לאומי, קרן שלם והמשרד לשירותים חברתיים יזמו והפעילו פרויקט ייחודי להנגשה קוגניטיבית של מוזיאונים. בפרויקט השתתפו ארבעה מוזיאונים, ומוזיאון נוסף שימש להשוואה. במחקר הנוכחי הוערכה רמת הלמידה ושביעות הרצון של קבוצות מבקרים עם מוגבלות שכלית לפני ואחרי תהליך ההנגשה הקוגניטיבית של כל מוזיאון. הממצאים הכמותיים מאששים כי השינוי בידע גדול יותר באתרים המונגשים מאשר באתר שלא הונגש. יחד עם זאת, הידע ככלל נותר נמוך. לא נמצא אישוש לכך שהנגשה של האתרים מעלה את שביעות הרצון. נמצא כי שביעות הרצון הייתה גבוהה מאוד טרם הנגשת האתרים וקשורה למרכיבים נוספים כגון: אורך הסיור, גודל הקבוצה, מידת ההנגשה הפיזית, המעברים ממקום למקום בתוך המוזיאון, חלל ההדרכה (פתוח/סגור), תמיכת הצוות המלווה, שימוש בתגי שם למשתתפים, מאפייני ההדרכה, השימוש בעזרים, פישוט לשוני, שימוש בסמלים, למידה פעילה, ויצירת חווית ביקור מהנה.

רקע

הנגשה של אתרי פנאי ופעילויות פנאי לאנשים עם מוגבלות שכלית היא חשובה ובעלת ערך רב, שכן יש ביכולתה לתרום לקירוב האדם עם המוגבלות השכלית לחיי התרבות והפנאי בקהילה, לשיפור איכות חייו ולהרגשתו השוויונית. בנוסף, הנגשה של תרבות הפנאי מאפשרת נוכחות של אנשים עם מוגבלות במרחב הציבורי ובכך מקדמת גם שינוי תפיסתי בקרב הציבור הרחב. הכרה זו קיבלה ביטוי גם בעיגון הזכות לנגישות בכל תחומי החיים באמנה הבינלאומית לזכויות אנשים עם מוגבלות ובחקיקה ובתקינה הישראלית. עם כניסתן לתוקף של תקנות שוויון זכויות לאנשים עם מוגבלות (התאמות נגישות לשירות, 2013), ובמיוחד תקנות 60-61 - התאמת מוזיאונים וגלריות, נוצר הכרח לבחון כיצד ניתן להציג את המידע במוזיאונים כך שכל אדם יוכל להבין אותו, וכיצד ניתן לקיים את הפעילות כך שכל אדם יוכל להשתתף בה. לשם כך, חברו מספר גופים מובילים בתחום הסיוע לאנשים עם מוגבלות: קרנות הביטוח הלאומי, משרד הרווחה והשירותים החברתיים, קרן שלם ואקים ישראל ופיתחו תכנית ייחודית להנגשת אתרי פנאי הכוללת השתלמות צוותים ופיתוח עזרים ייחודיים ומותאמים לפי צרכי המוזיאון/האתר ומחקר הערכה מלווה. תכנית כוללת זו הינה ראשונית וייחודית בארץ (וייתכן ואף בעולם). בשלב הראשון התכנית הופעלה בארבעה אתרים בעלי אוריינטציה שונה: אתר ארכיאולוגי עיר דוד בירושלים, מוזיאון טכנודע חדרה, חירייה המרכז לחינוך סביבתי ומוזיאון העפלה עתלית. מוזיאון נוסף, מוזיאון המדע בירושלים שבו לא בוצעה הנגשה, שימש להשוואה. המחקר הנוכחי נועד להעריך את התרומה של פעילויות ההנגשה הקוגניטיבית במוזיאונים השותפים לפרויקט עבור אנשים עם מוגבלות שכלית, מבחינת הנאה, השתתפות ולמידה.

שיטת המחקר

מטרת המחקר: המחקר הנוכחי נועד להעריך את התרומה של פעילויות ההנגשה הקוגניטיבית במוזיאונים השותפים לפרויקט עבור אנשים עם מוגבלות שכלית, מבחינת הנאה, השתתפות ולמידה. שאלות המחקר קיבלו מענה במסגרת המרכיב האיכותני, ראיונות ותצפיות: מהם המרכיבים המשמעותיים ביותר בהנגשה הקוגניטיבית עבור אנשים עם מוגבלות שכלית התפתחותית? מהם המרכיבים המשפיעים ביותר על אוכלוסיית היעד מבחינת הנאה, השתתפות ולמידה בעת הביקור במוזיאון? מערך מחקר היה מעורב (Mixed design) ונבחנו מרכיבים כמותיים ואיכותניים. במחקר השתתפו 5 קבוצות אנשים עם מש"ה מחמש מסגרות שונות. 4 קבוצות (מסגרות) היו את קבוצת המחקר, כל קבוצה ביקרה במוזיאון אחד לפני ההנגשה ולאחריה. הקבוצה החמישית הייתה קבוצת ההשוואה. קבוצה זו ביקרה פעמיים במוזיאון המדע בירושלים אשר לא עבר הנגשה. האינטרוול בין מדידה ראשונה (לפני) לבין מדידה שנייה (אחרי) היה כשנה וחצי עד שנתיים. משתתפי המחקר היו בוגרים עם מוגבלות שכלית ברמת תפקוד בינונית עד גבוהה, רובם (אך לא כולם) עם יכולת ניידות עצמאית וללא מגבלה חושית חמורה כגון עיוורון או חרשות. במחקר נעשה שימוש במספר כלים: (1) כלי תצפית למדידת השתתפות (פרטני), (2) כלי תצפית קבוצתית, (3) ראיון עם מדריך המוזיאון והצוות המלווה, (4) שאלון הנאה ושביעות רצון, (5) שאלון ידע (5 שאלות סגורות, לכל שאלה ארבע תשובות אפשריות ואחת מתוכן נכונה). בנוסף בוצעו קבוצות מיקוד לצוותים המלווים [במטרה להרחיב את הפרספקטיבות לגבי הראייה הכוללת של חווית הביקור במוזיאון].

ממצאים עיקריים ודיון

פרויקט הנגשת המוזיאונים של אקים ישראל בשיתוף המוסד לביטוח לאומי, קרן שלם והמשרד לשירותים חברתיים כלל פיתוח תוכנית ארצית להנגשה קוגניטיבית של מוזיאונים ושל אתרי פנאי. תוכנית שמטרתה להפוך את המוזיאונים ואת אתרי הפנאי למרחב מכיל ונגיש גם לאנשים עם מוגבלות קוגניטיבית (http://www.kshalem.org.il/search_engine/search). מטרת המחקר הנוכחי הייתה להעריך את התרומה של פעילויות ההנגשה הקוגניטיבית במוזיאונים השותפים לפרויקט לאנשים עם מוגבלות שכלית התפתחותית מבחינת הנאה, השתתפות ולמידה. במחקר הוערכה רמת הלמידה ושביעות הרצון של קבוצות מבקרים עם מוגבלות שכלית לפני ואחרי תהליך של הנגשה קוגניטיבית של המוזיאון ב-4 מתוך חמשת המוזיאונים שהשתתפו בתוכנית הארצית (המרכז לחינוך סביבתי חירייה, מוזיאון טכנודע חדרה, אתר ארכיאולוגי עיר דוד ומוזיאון העפלה עתלית). בנוסף, נערכה השוואה למוזיאון נוסף (מוזיאון המדע בירושלים) אשר לא היה שותף לתוכנית הארצית. הממצאים הכמותיים מאששים כי השינוי בידע גדול יותר באתרים המונגשים מאשר באתר שלא הונגש. יחד עם זאת, אף שחל שינוי לחיוב ברמת הידע הרי שהידע ככלל נותר נמוך. לא נמצא אישוש לכך שהנגשה של האתרים מעלה את שביעות הרצון. שביעות הרצון נמצאה גבוהה מאוד טרם הנגשת האתרים וקשורה, כפי שעולה מהממצאים האיכותניים, למרכיבים נוספים מעבר לאתר עצמו. בחינת הממצאים האיכותניים התמקדה במספר תחומים מרכזיים. מניתוח נתוני התצפיות וקבוצות המיקוד עולה שתחומים אלה עשויים להשפיע על מידת ההנגשה הקוגניטיבית במוזיאונים שנבדקו במחקר.

מסקנות

בבחינה של כלל האתרים שהונגשו, נמצא שינוי גדול לחיוב בידע לפני לעומת אחרי הנגשה ($d' = 0.70$) ומובהק ($P < .001$) יחד עם זאת, אף שחל שינוי לחיוב בידע בשלושה מתוך ארבעת האתרים, הידע ככלל נותר נמוך.

שביעות הרצון נמצאה גבוהה מאוד עוד טרם הנגשת האתרים, ולא נמצא אישוס לכך שההנגשה תרמה לשיפור בשביעות הרצון ככלל וגם לא באף אחד מהתחומים. יחד עם זאת, כאמור, שביעות הרצון הייתה גבוהה מאוד כבר בנקודת הכניסה. ניתוח הממצאים האיכותניים הצביע על קשר בין שביעות הרצון למרכיבים נוספים כגון: אורך הסיור (משך אופטימלי – שעה עד שעה וחצי), גודל הקבוצה (קבוצה קטנה של 10-12 משתתפים), מידת ההנגשה הפיזית, מספר המעברים בתוך חלל המוזיאון (קטן), הדרכה בחלל סגור, תמיכה של הצוות המלווה, שימוש בתגי שם למשתתפים, הדרכה נגישה ומותאמת, המחשה באמצעות עזרים פשוטים להפעלה ושימוש, פישוט לשוני, שימוש בסמלים, למידה והתנסות פעילה, ויצירת חווית ביקור מהנה.

המלצות ליישום ההנגשה הקוגניטיבית

להלן מובאות המלצות ליישום הנגשה קוגניטיבית במוזיאונים ואתרי פנאי, כפי שעולה ממצאי המחקר:

- רצוי לנסות ככל האפשר לחבר את התכנים של ההדרכה והביקור לעולמם של המשתתפים ולחיי היומיום שלהם.
- כיוון שהדרכה היא מרכיב חיוני להנגשה קוגניטיבית במקרה של מוזיאונים, יש חשיבות רבה להכשרת צוות ההדרכה של המוזיאונים בעקרונות ההנגשה הקוגניטיבית ובאמצעים ליישמה, ובכלל זה הדרכה לשימוש בשפה פשוטה ופישוט לשוני. חשוב לציין, שמאחר ותתכן תחלופה רבה בקרב מדריכים במוזיאונים השונים לאורך הזמן, ולאור החשיבות הרבה שיש להדרכה, קיימת חשיבות לביצוע הדרכות תקופתיות הן למדריכים חדשים והן למדריכים ותיקים:
- יש צורך להכשיר את המדריכים לניהול מפגש של שאלות ותשובות: כיצד לשאול את השאלות, הצורך להמתין זמן מספיק לקבלת תשובה, ועוד.
- יש להנחות את המדריכים לא להשתמש בכינויים שאינם תואמים את גיל המשתתפים, כגון: "בואו חמודים".
- יש צורך להכשיר את צוות ההדרכה גם במאפייני קבוצת אוכלוסייה הזו, ובכלל זה כיצד להתמודד עם תגובות של פחד או חשש, התנהלות פיזית במרחב וכו'.
- חשוב להכשיר את המדריכים לשימוש נכון בעזרי הדרכה. למשל, שימוש בכרטיסיות של מילות מפתח בסיור, כאלו שהם מרכזיות להבנה, או שחוזרות לכל אורך הסיור באופן משמעותי, כגון: סיפון, דרגש, מעפילים. הכרטיסיות צריכות להיות עם ציור או תמונה של המושג וגם הסבר של המושג בשפה פשוטה. לחילופין, הימנעות משימוש באמצעי כגון לוח מחיק בגודל של A4 (או פחות מזה) להדגמה כלשהי בשל היותו אמצעי לא נגיש.
- כדאי להציע למדריכים להודיע מראש שתהיינה הפסקות ולכמה זמן. כמו כן, לאורך הסיור מומלץ לנסות ולהמחיש את הזמן החולף וכמה זמן עוד נותר עד שמגיעים לנקודה הבאה.
- יש להכשיר את המדריכים לספק מידע והסברים מקדימים בכדי להמעיט אי ודאות, להמעיט חששות ופחדים ולהקל על ההבנה.
- למידה פעילה הינה מרכזית להעצמת תחושת ההנאה מחוויית הביקור. היא מסייעת לעיבוד ידע והבנה. יש לשלב אלמנטים רבים ככל האפשר של למידה מתוך התנסות, אם על ידי הפעלת מוצגים במוזיאון, שימוש בניסויים (במקרים המתאימים) ו/או שילוב פעולת יצירה כלשהי במהלך הביקור. אמצעי נוסף המאפשר לערב את המשתתפים בהדרכה ובסיור, הוא להרבות בשאלות, ולבקש מהמשתתפים בעצמם לספר מה הם רואים וחושבים, ולאפשר להם לגעת במוצגים שונים. עם זאת, יש לזכור שיש צורך בתיווך אלמנטים שונים במהלך סיור. לדוגמא, במוזיאון העפלה עתלית היה צורך לתווך את רעש הגלים והתנועה הקלה

שהורגשה באוניה בכדי לחבר עבור המשתתפים את האלמנטים האלו לתוכן ההדרכה. כפי שנזכר לעיל, ככל שהסיוור הוא חוויתי יותר כך יכולת השמירה על ריכוז וקשב לאורך הסיוור רבה יותר.

- כיוון שלרוב אוכלוסייה זו אינה יודעת קרוא וכתוב אין להתבסס על יכולת קריאה (וכתיבה) של המשתתפים בזמן ההדרכה או בעת שימוש בעזרי הדרכה. בהמשך לכך, נכון יהיה להרבות בשימוש בסמלים כתומכי טקסט וכאמצעי הנגשה של מידע.

- גודל הקבוצה במהלך הסיוור מסתמן כמרכיב הנגשה חשוב ויש להקפיד על קבוצות בסדר גודל קטן של עד 10-12 משתתפים.

- אורך הסיוור גם הוא מרכיב משמעותי בהנגשה קוגניטיבית. יש להקפיד על סיוורים באורך של שעה עד שעה וחצי לכל היותר ולהתאים את היקף התכנים המועברים בהתאם לכך.

- יש לתכנן את מהלך הביקור כך שיכלול מעברים מתחנה או פעילות אחת לאחרת בכדי לאפשר למשתתפים תנועה פיזית, מנוחה מנטלית ולאפשר להם לקחת הפסקה מהצורך לשמור על ריכוז וקשב לאורך זמן רב. עם זאת יש להימנע ממעברים שהם תכופים מדי או ארוכים מדי, בכדי לא לקטוע את רצף החוויה והלמידה. בנוסף, ישנם משתתפים המתקשים בהתניידות פיזית ויש לקחת זאת בחשבון בהסתכלות על ההיבטים הפיזיים של מעברים מתחנה אחת לאחרת במהלך סיוורים.

- רצוי לייצר ערכות הכנה עבור כל מוזיאון אשר המסגרת (או המשפחה) יכולים להשתמש בה לשם הכנת המבקרים הפוטנציאליים לביקור במוזיאון.

- יש לשים לב גם להיבטים פיזיים שונים של הביקור ולצורכי ההנגשה הפיזית בהתאם. יש לשים לב גם לעונות השנה והשפעתן על נגישות הסיוור ואופי ההדרכה, ולתכנן את הביקור בהתאם לכך.

- חשוב לשים לב לרעש בסיוורים, שכן הוא מקשה על שמירת הריכוז ועל ההקשבה להדרכה. יש לתכנן ביקורים בהתאם.

- כיוון שהצוות המלווה ממלא תפקיד חשוב במהלך הסיוור, תומך ומסייע להדרכה, הכנה מוקדמת של הצוות המלווה לפני או בתחילת הביקור ותיאום ציפיות איתו יכולים להועיל להתנהלות הביקור בפועל ולהוסיף לאיכות החוויה.

- מומלץ לעשות שימוש בתגי שם עבור צוות ההדרכה והמשתתפים עצמם – שימוש בתגי שם מקל על הפנייה והתקשורת של צוות ההדרכה עם המשתתפים, מייצר תחושת אינטימיות ומאפשר ניהול טוב יותר של קבוצת המשתתפים.

לסיכום, עקרונות העיצוב האוניברסלי מתייחסים להפיכת סביבה לנגישה עבור כלל אוכלוסיות המשתתפים בה. באופן מובחן יותר, הנגשה קוגניטיבית היא תהליך של הפיכת הסביבה לפשוטה, ברורה, מובנת וחד משמעית. הנגשה קוגניטיבית כוללת מספר ממדים: מבנה שנח ובטוח להתמצא בו, תקשורת ברורה, מידע פשוט, טכנולוגיה נוחה לשימוש, והבנייה של תהליכים פשוטים.

בתהליך הנגשת מוזיאונים לא/נשים עם מוגבלות שכלית יש לתת את הדעת לכלל ההיבטים של ההנגשה הקוגניטיבית אשר פועלים ביחד להפיכת חווית הביקור במוזיאון לנגישה, מובנת, ומהנה עבור א/נשים עם מוגבלות שכלית. אמצעי נוסף לקידום נגישות קוגניטיבית במרחבים ציבוריים, באתרי פנאי, ובמוזיאונים הוא אימוץ התפישה של עיצוב משתף (participatory design) המחייב שיתוף אנשים עם מוגבלות שכלית בכל השלבים של תהליכי ההנגשה הקוגניטיבית, החל מבחירת אמצעי ההנגשה ועד לבדיקת המובנות של תוצאות ההנגשה.

המלצות למחקרי המשך

למחקר היו מספר מגבלות, המרכזית שבהן היא חוסר האחידות בהגדרת ההתערבויות ובהתערבויות בפועל. אנו ממליצים על מחקר המשך בו ההתערבות (המוזיאון, האביזרים וההדרכה) תהיה אחידה ומוגדרת אפריורית. מובן הצורך בהתאמות ספציפיות לכל מוזיאון, יחד עם זאת, הגדרה של מרכיבים גנריים בהתערבות או באביזרים תאפשר לאשש בצורה טובה יותר את הגורם שעומד למבחן ואת התרומה שלו.

במחקר זה הבחינה נעשתה על קבוצות מאורגנות וכללו הדרכה פרונטלית, יחד עם זאת, השאיפה היא שכל אדם עם מוגבלות יוכל להנות ולהיתרם מההנגשה, אנו ממליצים על מחקרי המשך אשר יבחנו את התרומה לידע ולשביעות הרצון בקרב אנשים עם מוגבלות הבאים בגפם.

להנגשה יש ערך לאוכלוסיות נוספות, אנשים עם רמות תפקוד שונות, אנשים עם מוגבלויות פיזיות ואנשים ככלל, אנו ממליצים במחקרי המשך לבחון את התרומה של ההנגשה לידע ולשביעות הרצון עובר אוכלוסיות נוספות.

- [לפריט המלא](#)
- [למאגר המחקרים של קרן שלם](#)
- [למאגר כלי המחקר של קרן שלם](#)